

奈良工業高等専門学校		開講年度	令和03年度 (2021年度)		授業科目	リーダーシップと意思決定	
科目基礎情報							
科目番号	0024			科目区分	一般 / 選択		
授業形態	授業			単位の種別と単位数	学修単位: 2		
開設学科	システム創成工学専攻（電気電子システムコース）			対象学年	専1		
開設期	後期			週時間数	2		
教科書/教材	配布プリント						
担当教員	藤田 直幸, 顯谷 智也子						
到達目標							
〔到達目標〕 1. チームリーダーとしての役割を述べることができる。 2. リーダーシップを発揮するための思考法を学び、リーダーとしてチームでの討議や演習を円滑に進めることができる。 3. 社会における意思決定に影響を及ぼす要因について、述べることができる。 4. 意思決定に導くための思考プロセスを理解し、演習においてその思考プロセスを実践することができる。							
ルーブリック							
	理想的な到達レベルの目安			標準的な到達レベルの目安		未到達レベルの目安	
評価項目1 チームリーダーの役割	チームリーダーとして役割を自身の特性と合わせて述べる事が出来る。			チームリーダーとしての役割を述べる事が出来る。		チームリーダーとしての役割を述べる事が出来ない。	
評価項目2 リーダーシップ	自身の特性を理解し、それを生かして、リーダーとしてチームでの討議や演習を円滑に進めることができる。			リーダーとしてチームでの討議や演習を円滑に進めることができる。		リーダーとしてチームでの討議や演習を円滑に進める事が出来ない。	
評価項目3 意思決定 1	自身の特性を意思決定をする際にどのように生かすかも右記に合わせて述べる事が出来る。			社会における意思決定に影響を及ぼす要因について、述べる事が出来る。		社会における意思決定に影響を及ぼす要因について、述べる事が出来ない。	
評価項目 4 意思決定 2	意思決定に導くための思考プロセスを理解し、自身の特性を生かして、演習においてその思考プロセスを実践することができる。			意思決定に導くための思考プロセスを理解し、演習においてその思考プロセスを実践することができる。		意思決定に導くための思考プロセスを理解し、演習においてその思考プロセスを実践することができない。	
学科の到達目標項目との関係							
教育方法等							
概要	本講義では、リーダーに求められる「資質」と「スキル」を体系的に学び、チームの目標達成に向けてのリーダー自身の行動と役割について理解することを目的とする。また、リーダーとして、合理的思考のもと、自立的に判断し、決断できるようになるための「意思決定力」を身につけるために、意思決定に導くための思考プロセスを、ケースや演習を通して体現し、理解を深める。 ＜実務との関係＞ この科目は、企業でのスマートフォンやタブレットなどの情報機器の開発に携わり管理職経験があり、また加えてMBA（経営管理修士）の専門職学位を有する教員が、その知識と実務経験を活かし授業全体をマネージすると共に、各講義テーマに沿って企業での実務経験者が授業を行うものである。						
授業の進め方・方法	本講義では、リーダーシップ論や、問題解決の方法、ロジカルシンキングなどの思考法を学ぶとともに、リーダーとしての素養であるコーチング技法や、意思決定の役立つリスク管理や財務諸表を読み解く力を養う。 授業は、各分野の専門家の講師を招き、オムニバス形式で行う。						
注意点	しなやかエンジニア教育プログラム アドバンストコースを修了するには、本科目に加え「エンジニアと経営」「ビジネスデザイン」を履修する必要がある。 事前学習：毎回の講義テーマごとに、授業での理解度を高めるために、事前にテーマ分野の情報収拾に努めること。 事後展開学習：各分野の講義後、講義の内容や気づきを振り返り、個人の振り返りレポートを記入し、次回の講義までに提出すること。最終の成績評価には、振り返りレポートを考慮する。						
学修単位の履修上の注意							
振り返りレポートには、各自、またグループでの共有によって修得した知識、気づきについて、具体的に明確に記述するように努めること。 最終レポートは、レポートのテーマとルーブリックに基づいた評価の観点を事前に提示するので、毎回の振り返りシートをもとに、テーマに沿って各自の考えを整理しておくこと。 外部講師による講義を含むため、講義内容の順番は変更される可能性がある。							
授業の属性・履修上の区分							
☒ アクティブラーニング		☒ ICT 利用		☐ 遠隔授業対応		☒ 実務経験のある教員による授業	
授業計画							
		週	授業内容	週ごとの到達目標			
後期	3rdQ	1週	ガイダンス	講義概要説明			
		2週	コーチング 1	「TAエゴグラム」 TAエゴグラムを用い、自分のパーソナリティを知り、エンジニアとしての行動変革をエゴグラムから考える			
		3週	コーチング 2	「コーチングの基本スキル」 傾聴・承認・質問・伝えるスキルについての体験学習			
		4週	コーチング 3	「GROWモデル演習」 総合演習「エンジニアとしてのキャリア」を考える			
		5週	モチベーション	やる気（モチベーション）をめぐるこころの仕組みについて、考える			
		6週	リーダーシップ論 1	リーダーとして必要とされる資質を学ぶ			
		7週	リーダーシップ論 2	リーダーとして必要とされる資質を学ぶ			
		8週	アントレプレナーシップ 1	アントレプレナーシップとは何かを事例を通して理解する			
	4thQ	9週	アントレプレナーシップ 2	近年アントレプレナーシップは必要とされている背景について学ぶ			

	10週	財務諸表分析 1	貸借対照表、損益計算書の読み方を理解する			
	11週	財務諸表分析 2	貸借対照表、損益計算書から会社の状態を分析する方法を理解する			
	12週	消費者行動 1	消費者行動について理解する			
	13週	消費者行動 2	消費者行動について理解する			
	14週	講義振り返り	講義からの学んだことを振り返り、チームで共有する			
	15週	学習成果の自己分析	全講義を振り返り、最終課題をレポートとしてまとめる			
	16週					
モデルコアカリキュラムの学習内容と到達目標						
分類		分野	学習内容	学習内容の到達目標	到達レベル	授業週
評価割合						
	振り返りレポート		期末レポート			合計
総合評価割合		60	40	0	100	
到達目標1～4		60	40	0	100	